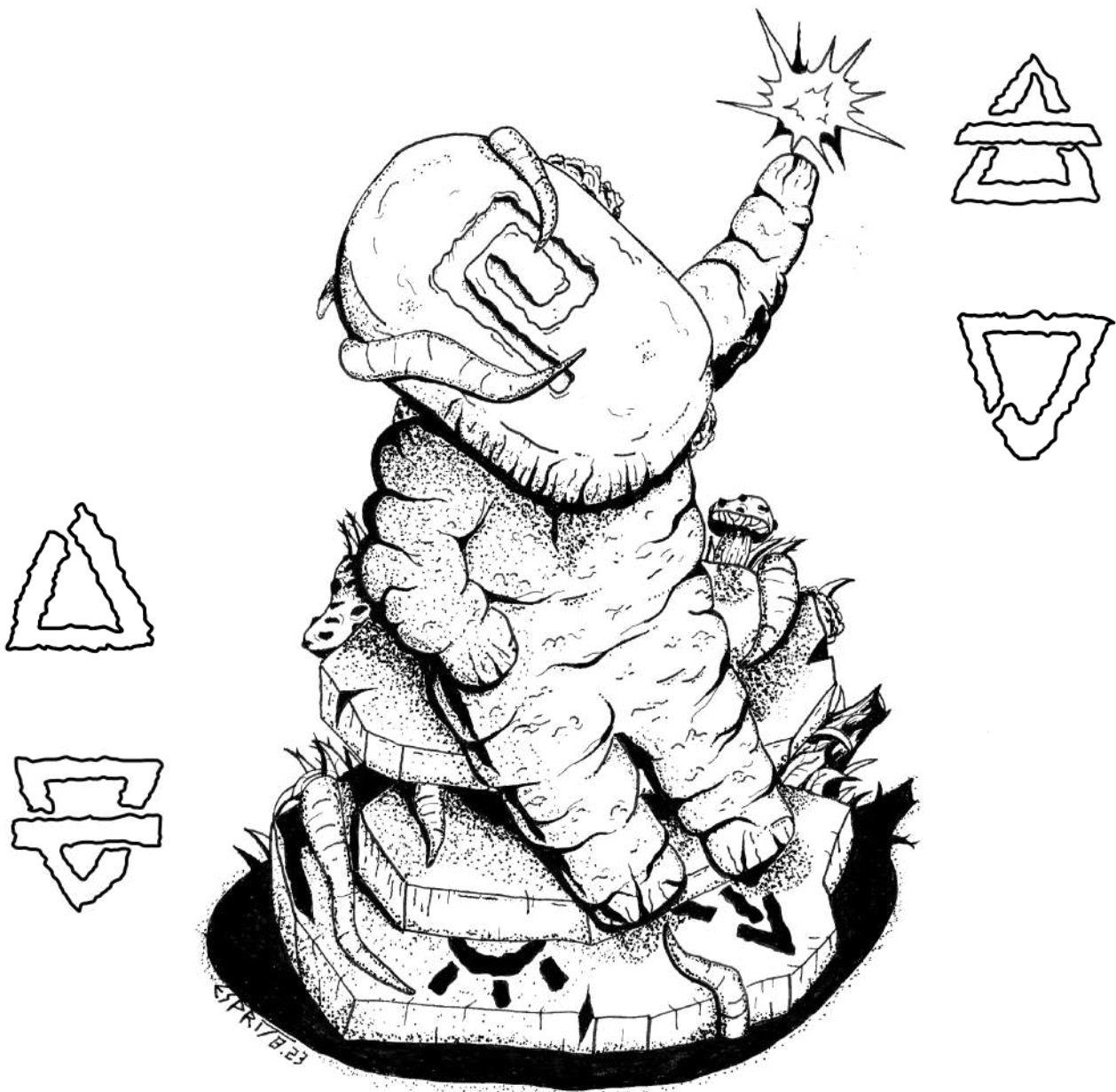


# FAË

## La Saga des Murmures

Nouvelle faction pour le jeu de figurine taille réelle

### CHAPITRE 3



Par Samy MARONNIER





Présente

## Le livre Faë

Une extension pour

# HAMI

La Saga des Murmures

Le jeu de figurines par Samy MARONNIER

*« Charles Allan FORESTER n'a fait qu'effleurer la vérité, à nous de continuer son œuvre. »*

## INFORMATIONS LÉGALES

Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L. 122-4). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

HAMI la Saga des Murmures et ses suppléments sont édités par RÉVVES 86110 Mirebeau. 2023-2024

## CREDITS

Règles : Samy "Esprit" Maronnier.

Univers : Samy "Esprit" Maronnier.

Textes narratifs: Samy "Esprit" Maronnier.

Character Design des Faë: Samy "Esprit" Maronnier.

Character Design des familiers : Shogai no Kibo, Samy "Esprit" Maronnier.

Illustrations : Amélie « Lucqua », Shogai no Kibo, Samy "Esprit" Maronnier.

Iconographie: Samy "Esprit" Maronnier, Docteur Di.

Photographies: Samy "Esprit" Maronnier, Hugo « Minus » Nivesse.

Peintures : Hugo « Minus » Nivesse, Samy "Esprit" Maronnier.

Relecture : Mehapito.



Peinture Minus, sculpture Esprit.

*A tous ceux qui explorent  
mon univers...*

« Dans tous les lieux sources d'Essence, se produisent régulièrement des tempêtes d'énergie de grande ampleur. Ces événements créent l'apparition de Faë des créatures sans consistance réelle dont le but principal est de se stabiliser afin de demeurer définitivement parmi nous. »

## Sommaire



Crédits.....	page 2
Présentation.....	page 3
Recruter sa communauté.....	page 4
Les Tribus.....	page 4
Les Faë (profils).....	page 5
Les Familiers (profils).....	page 6
Sorts et objets magiques.....	page 7
Monture.....	page 8
Gayä la légendaire.....	page 8
Terrain spécial.....	page 8
Remerciement.....	page 9

### Présentation :

Le livre des Faë est une extension permettant de découvrir plus profondément les Faë, créatures déjà introduites dans le chapitre 2. Vous y trouverez tout le nécessaire pour jouer une Communauté de Faë dans la Saga des Murmures.

« Nous avons découvert une nouvelle espèce de créatures. Ces dernières semblent incomplètes par manque d'Essence suffisante. Pour ce que nous avons pu observer concernant leurs symboles et comportement, il s'agirait de créatures que par le passé, nos ancêtres qualifiaient de féérique. Si cette hypothèse se confirme, elle impliquerait qu'à une époque « récente » elles parvenaient encore à passer dans notre monde. » Nicolas Fergus, Fondation d'Islande.

## Recruter sa communauté

Vous disposez de 9 points pour créer votre Communauté. Ces points vous permettent de recruter vos Faë et familiers. Une Communauté peut être composée de Faë de tribus différentes mais vous ne pouvez pas mélanger des Faë de l'Ombre avec des Faë de la Lumière.

**La Meneuse:** Il vous faut avoir une Faë désignée comme Meneuse dans votre communauté. Si vous recrutez une Pix, elle sera forcément la Meneuse. Si votre communauté ne comporte pas de Pix, vous pouvez choisir la Meneuse parmi vos Faë recrutées.

**Rappel :** La Meneuse a de plus accès à l'action Rebrasser.

### Choisir une Faë:

- Choisir votre première Faë et si elle est liée à la Lumière ou à l'Ombre.

\*Les Faë suivantes seront automatiquement liées de la même façon.

- Choisir sa tribu.

- Et éventuellement lui joindre un familier féerique ou non (1 point à 2 points).

Une Faë vaudra donc entre 2 et 5 points. Vous devez donc en choisir au moins deux, tout en respectant une valeur totale de 9 points pour votre communauté. A partir de la seconde Faë, vous pouvez faire le choix de compléter votre communauté avec des familiers et/ou des Hami\* (Chapitre 1) pour atteindre les 9 points. Les familiers qui ne seront pas alloués à une Faë ou à un Hami, seront sauvages.

\* Un Hami recruté par une Communauté de Faë, ne sera jamais le meneur (même un conteur). De plus il choisit ses sorts et objets parmi ceux qui lui sont autorisés dans le chapitre 1. On peut lui allouer un familier. Vous ne pouvez pas avoir plus de deux Hami dans une communauté de Faë.

Un familier sauvage se joue comme un familier classique à la différence qu'il est déployé individuellement et qu'il ne peut pas être ciblé par des sorts alliés. Il ne peut pas utiliser les effets des cartes combat. Vous ne pouvez commencer à recruter des familiers sauvages qu'à partir du moment où toutes vos Faë ont un familier. Si votre communauté se retrouve en cours de partie sans Faë ou Hami, tous vos familiers deviennent sauvages.



## Les Tribus :

Toutes les tribus Faë sont soumises à la règle Pouvoir des tempêtes.

### Pouvoir des tempêtes.

Lorsque la carte Tempête d'essence (carte jour/nuit) est piochée, on applique son effet normal mais en plus de cela une Communauté Faë peut rendre un total de 3 points d'essences à ses Faë (répartis au choix du joueur).

### Choisissez la tribu de la Pix.



**Air:** La Faë gagne 1 en Tir.



**Terre:** La Faë gagne 1 en Essence.



**Feu:** La Faë gagne 1 en Cogner. (pas de Toll ou Gros Z'ombre)



**Eau:** La Faë a une caractéristique de Mouvement de 1,5. (pas de Toll, inutile pour Gno'm)

### Tribu de la meneuse et avantage :

La tribu de votre meneuse donne un avantage à votre communauté.

**Air:** Les Faë et leurs familiers liés, peuvent être déployés n'importe où sur la zone de jeu mais hors zone de déploiement adverse et à plus de 1 brindille d'un objectif ou adversaire.

**Terre:** Les Familiers féeriques gagnent la capacité Robuste.

**Feu:** L'une des Faë de la Communauté peut avoir un objet supplémentaire.

**Eau:** Les familiers féeriques gagnent la capacité Agile.

*Exemple : Je choisis ma première Faë liée à l'Ombre, c'est une Pix (3 points) avec une graine de rage. Sa tribu sera celle de la Terre, lui faisant gagner ainsi 1 Essence et donnera Robuste à tous les familiers féeriques. Je lui alloue un familier de type Baum (1 point). Il reste 5 points. J'ajoute un Gno'm de l'Air (2 points) accompagné d'un Zip's (1 point). Il reste 2 points qui seront dépensés dans deux Tunneliers qui seront sauvages, état non féeriques, ils ne bénéficient pas de Robuste donné par la tribu de la meneuse.*

## Actions et activations

De base les Faë ont 2 actions par Activation. Rappel un familier a 2 Actions par Activation.

« Les Fâe ne naissent pas n'importe où, elles prennent forme sous des pierres de fées qu'elles emportent ensuite. »

## Les Faë :

Pix 3 points 1Max	M	C	T	E
Socle 32mm	1	1	2	4

**Capacité:** Télépathe, vive.

**Équipement:** Graine de conscience.

**Sorts et Objets:** La Pix doit choisir 2 sorts et 1 objet.

**Graine de conscience:** Une Pix commence la partie avec une graine ancestrale. Lorsque vous déployez la Pix, placez sur la table de jeu une graine (socle 28mm) en respectant les points suivant.

- Ne pas être dans la zone de déploiement adverse.
- Être à plus d'un brindille d'une créature adverse ou d'un objectif.

Vous devez choisir en début de partie un type de graine parmi les suivantes. Une fois la Pix éliminée, la graine est retirée de la table.

**Graine de rage:** Au moment où vous activez la Pix, toutes les créatures adverses à 1 brindille ou moins de la graine et avec une ligne de vue, subissent un tir (Tir: 1).

**Graine de vie:** Au moment où vous activez la Pix, choisissez une créature amie à 1 brindille ou moins de la graine, cette créature regagne une essence perdue.

Gno'm 2 points	M	C	T	E
Socle 32mm	1,5	1	2	5

**Capacité spéciale:** Discret.

**Équipement:** Boules de Boue

**Sorts et Objets:** Cette Faë doit choisir un objet.

Boule de Boue	Portée
Munitions de départ: 3	3 Brindilles

**Boule de boue :** Si la cible perd au moins deux Essences lors d'un tir, elle reçoit un marqueur -1 Action. (Rappel : pas plus d'un marqueur -1 Action par figurine).

**Note:** Un Gno'm commence avec 3 munitions de départ . Une fois celles-ci épuisées, il ne pourra plus utiliser ses boules de boues, mais pourra toujours choisir d'utiliser des projectiles improvisés (voir chapitre 1).

Toll 3 points	M	C	T	E
Socle 32 ou 40 mm	1	3	2	7

**Capacité spéciale:** Robuste

**Équipement Optionnel : Masse :** inflige la perte d' une Essence supplémentaire lors qu'il inflige des dégâts. Caractéristique Essence de départ diminuée de 2,

**Sorts et Objets:** Aucun.

Z'ombre 2 points 2 max	M	C	T	E
Socle 32mm	-	-	-	4

**Capacité spéciale:** Copie

**Sorts et Objets:** Spécial

« Une fois qu'ils ont copié un certain nombre de créatures, les Z'ombres se stabilisent sous une forme plus développée. »

Gros Z'ombre 3 points	M	C	T	E
Socle 40mm	1	3	2	6

**Capacité spéciale:** Inarrêtable, Vive.

**Sorts et Objets:** Cette Faë doit choisir un objet.

### Capacités spéciales :

**Copie :** En début de partie, la créature copie toutes les caractéristiques d'une créature adverse hormis sa caractéristique d'essence. Elle a aussi ses capacités spéciales (mais pas son bonus personnel de tribu), ses objets mais pas ses équipements ni ses sorts.

**Discret:** Peut faire une action "Se Cacher" même en étant à découvert.

**Inarrêtable :** Ne peut pas recevoir de marqueur - 1 Action.

**Robuste:** Lorsqu'elle est attaquée au Tir ( pas par un sort), la créature choisit sa carte Combat après que son adversaire ait révélé la sienne.

**Télépathe:** Lors de son activation, la Faë peut donner une Action supplémentaire, qui doit être immédiatement jouée, à n'importe quelle créature de sa Communauté qui se trouve au maximum à 1 brindille. Cette action ne prend pas en compte les limites d'actions habituelles.

**Vive:** Cette créature peut faire 3 Actions.

## Les Familiers :

En plus de tous les familiers du chapitre 1, les Faë ont accès aux familiers suivants

L'Egreuil aussi appelée Di en raison de son cri ressemble à un étrange croisement entre un écureuil et un batracien. Elle se déplace d'arbre en arbre en planant jusqu'à ce qu'elle repère une proie.

Egreuil 2 points	M	C	T	E
Socle 25mm	1	1	-	4

**Capacités spéciales :** Féérique\*, Planeur.

**Équipement :** Langue extensible.

**Langue extensible:** Elle peut effectuer des attaques de corps à corps sans être au contact, à une distance d'une brindille au maximum. La cible n'est pas engagée et ne devra donc pas se désengager pour quitter le combat.

**Planeur:** Si la créature commence son mouvement depuis les hauteurs, sa caractéristique M passe à 1,5 pour la totalité du tour. De plus si elle entre en contact avec un ennemi en planant sa valeur C passe à 2 lors de sa première attaque.

*"J'ai découvert des créatures qui montées sur leurs boules d'excréments, parcouraient la forêt à la recherche de sources Essence."*

Trouil 1 point	M	C	T	E
Socle 25mm	1	1	-	3

**Capacités spéciales :** Féérique\*, Cauchemar.

« Il existe des familiers capables de maîtriser la magie. »

Baum 1 point	M	C	T	E
Socle 25mm	1	1	-	3

**Capacités spéciales :** Féérique\*, sort Soin.

*« Amalgame de petites pierres, le Cailloul harcèle les autres créatures en leur lançant ses projectiles improvisés. »*

Cailloul 1 point	M	C	T	E
Socle 25mm	1	1	2	3

**Capacité spéciale :** Féérique\*.

Note : ayant une caractéristique T de 2, le cailloul peut donc ramasser et tirer des projectiles improvisés.

Projectile improvisé	Portée
Doit être ramassé 1max/fois	2 Brindilles



Zip's 1 point	M	C	T	E
Socle 25mm	1	1	-	3

**Capacités spéciales :** Féérique\*, vive.

**Cauchemar :** Cette créature ne peut être chargée que si elle est la plus proche.

**Féérique :** Peut seulement être attaché à une Faë ou être sauvage. De plus, il ne peut pas être copié par un Mikmik.



## Sorts et Objets Magiques:

Une Faë ne peut lancer un même sort qu'une fois par tour. Certains sorts demandent la pose d'un marqueur magique, il est important qu'il permette d'identifier s'il est lié par son lanceur à la Lumière ou à l'Ombre.

**Rappel :** Un sort lumière sera dissipé si le tour suivant est Nuit et inversement pour un sort Ombre.

Un Sort ou un Objet ne peut être choisi qu'une fois par Communauté. Certains Sorts et Objets sont liés à l'Ombre ou à la Lumière. \_Lorsqu'un sort est désigné comme une Action de Tir, c'est qu'il doit en respecter toutes les contraintes, même si le résultat est automatique, (ligne de vue, etc). Il ne nécessite pas toujours l'utilisation de carte combat.

Un lanceur de sorts peut décider de sacrifier son dernier point d'Essence pour lancer un sort. Une fois le sort appliqué, le lanceur est retiré de la partie.

### Sorts:

**Rappel :** Un sort ne peut pas être présent plus d'une fois dans une même communauté. Son lancement coûte toujours une action.

**Accélération (Action de Tir):** Le lanceur désigne un allié sur la table de jeu à un maximum de deux brindilles, il reçoit un marqueur magique\* "+1 action" (Automatique).

**Ralentissement (Action de Tir):** Le lanceur paie une Essence puis désigne un point sur la table de jeu à un maximum de deux brindilles, toutes les figurines (amies ou ennemies) dans un rayon d'une brindille reçoivent un marqueur magique "-1action" (Automatique).

**Retour de familier (Action de Tir):** Communauté Ombre uniquement. Le lanceur paie une Essence puis désigne un point sur la table de jeu à un maximum d'une brindille, il y place ensuite un familier allié (hors Mikmik) qui a été éliminé durant la partie. Le familier ne peut pas être en contact avec une figurine adverse, ni avec un objectif et revient en jeu avec 2 Essences.

**Localisation (action limitée):** Au début de son activation, la Faë lance un sort de localisation, toutes les créatures se mettent à briller: On retire les marqueurs "Caché" non magiques alliés et adverses qui sont en jeu. Coûte deux actions.

**Soin (Action de Tir):** Le lanceur désigne un allié sur la table de jeu à un maximum de deux brindilles, ce dernier regagne 2 Essences perdues. Coût 1 Essence.

**Mouvement de graine :** Pix uniquement. Une graine de conscience de la communauté peut être déplacée n'importe où sur la table mais à plus d'une brindille d'un adversaire. Coût : une essence.

**Changement de graine :** Pix uniquement. Une graine de conscience de la communauté peut changer de type.

**Téléportation (Action de mouvement):** Le lanceur paie une Essence puis se déplace jusqu'à 3 brindilles dans la direction de son choix en ignorant les décors. Il ne peut effectuer d'autres actions de mouvement durant ce tour. S'il termine la téléportation dans un décor, il reçoit un marqueur "caché" (non magique). Mais il ne peut pas arriver en contact avec un objectif ni avec un adversaire.

### Objets:

**Rappel :** Un objet ne peut pas être présent plus d'une fois dans une même communauté.

**Pierre d'Artefact (Objet):** Une fois par partie vous pouvez utiliser cette pierre au moment où la Faë est activée, elle regagne immédiatement 3 Essences.

**Manteau de Brume (Objet):** La Faë gagne la capacité Agile.

**Sac à projectiles (Objet):** La Faë possède assez de projectiles improvisés pour en utiliser durant toute la partie sans jamais avoir à en ramasser.

**Sac à poussière (Objet):** Lorsqu'elle utilise une action se cacher, la Faë gagne un marqueur "Caché" non magique ainsi que toutes les créatures alliées à une demi brindille d'elle.

**Seconde pierre (Objet):** Une fois par partie, la Faë peut lancer des sorts durant son Activation sans perdre d'Essence.

**Peau de Roche :** Interdit aux Pix. Obtient un bonus de +2 à sa caractéristique Essence.

**Pierre d'esquive :** Gagne la capacité spéciale Agile.

**Pierre gravée :** Permet de choisir un Sort.



Peinture Esprit, sculpture Lux Thantor.

### Monture :

Une et une seule Faë (ou Hami) de votre Communauté peut gratuitement avoir une monture qui lui donne les bonus et malus suivants . Interdit aux Tolls :

Bonus, un au choix pour toute la durée de la partie:

**Galopneur** : Le mouvement du Hami passe à 1,5

**Construct**: +2 Essences.

**Flottant** : Ignore les décors lors des déplacements mais doit finir son mouvement « au sol » et en dehors d'un décor.

Malus (s'appliquent tous et à tous les types de montures)

La Faë (ou Hami) :

- Ne peut plus utiliser les effets des cartes combats (bond, à couvert...).
- Ne peut plus se cacher.
- Ne peut pas grimper.

La Faë doit être sur la monture en début de partie, elle ne peut pas en descendre.

### Faë Légendaire:

Une reine pour les Faë.

GAYÄ (Pix) 4 points	M	C	T	E
Socle 32mm	1	2	2	6

**Tribu** : Terre

**Capacité**: Télépathe Suprême, vive, prévoyante, agile.

**Équipement**: Graine de conscience.

**Sorts et Objets**: Soin, Téléportation, Manteau de brume.

**Agile**: Lorsqu'elle est attaquée en corps à corps, la créature choisit sa carte Combat après que son adversaire ait révélé la sienne.

**Télépathe Suprême** : La capacité télépathe peut être utilisée n'importe où sur la table de jeu.

**Télépathe**: Lors de son activation, la Faë peut donner une Action supplémentaire, qui doit être immédiatement jouée, à n'importe quelle créature de sa Communauté qui se trouve au maximum à 1 brindille. Cette action ne prend pas en compte les limites d'actions habituelles.

**Prévoyante** : Commence la partie avec un projectile improvisé.



Peinture et sculpture Esprit.

## Recruter des Faë chez les Hami

Vous pouvez avoir une et une seule Faë (même légendaire) dans une compagnie de Hami. Avant de pouvoir en recruter une vous devez déjà avoir deux Hami. Il n'y a pas de limite pour les Familiers féériques, vous pouvez en prendre même si vos Hami n'ont pas tous déjà un familier mais ils seront sauvages s'ils ne sont pas reliés à une Faë.

Une Faë recrutée chez les Hami ne bénéficie pas de la règle **Pouvoir des tempêtes**.

Si votre communauté se retrouve en cours de partie sans Faë ou Hami, tous vos familiers deviennent sauvages.

## Nouveau terrain Spécial

Voici un nouveau terrain spécial à ajouter à ceux du chapitre 1.

**Vapeur d'Essence** : Un lanceur de sort en contact avec ce décor, peut lancer le même sort deux fois par tour (mais repaie le coût éventuel).

« Nous avons observé à l'aube un groupe de Faë se déplaçant sur le dos de créatures capables de se gonfler d'air afin de se laisser porter par le vent. »

**Remerciements:**

Merci à tous ceux qui, tout au long des Chapitre 1 et 2, ont montré leur intérêt pour la Saga des Murmures et à tous ceux qui viendront ensuite rejoindre l'aventure. C'est grâce à eux, à vous et vos partages que cet Univers continue d'évoluer

# FAË

La Saga des Murmures

« HAMI c'est une grande  
bouffée d'air frais. »  
Ravage Magazine.

Contient les règles pour :

- 5 Faë et leurs 4 tribus.
- 5 Familiers féeriques.
- Des nouveaux objets et sorts.
- Une nouvelle monture.
- Gayä, la Reine légendaire de Faë.
- Un nouveau terrain spécial.



**RÊVVES**

**HAMI**  
La Saga des Murmures

« HAMI la Saga des  
Murmures, médaille argent  
WARMANIA 2024, jeu  
contemporain. »